

# Manuel Orellana Sandoval

aka

## Profesor Morezane

Artista Medial



**2006-2008** Magíster en Artes Mediales, Facultad de Arte, Universidad de Chile.

**2007-2008** Diplomado Meced/Unesco Especialización En Video y Tecnologías Digitales Online y Offline. Meced/Esdi; Media Centre d'Art i Diseny. Barcelona, España.

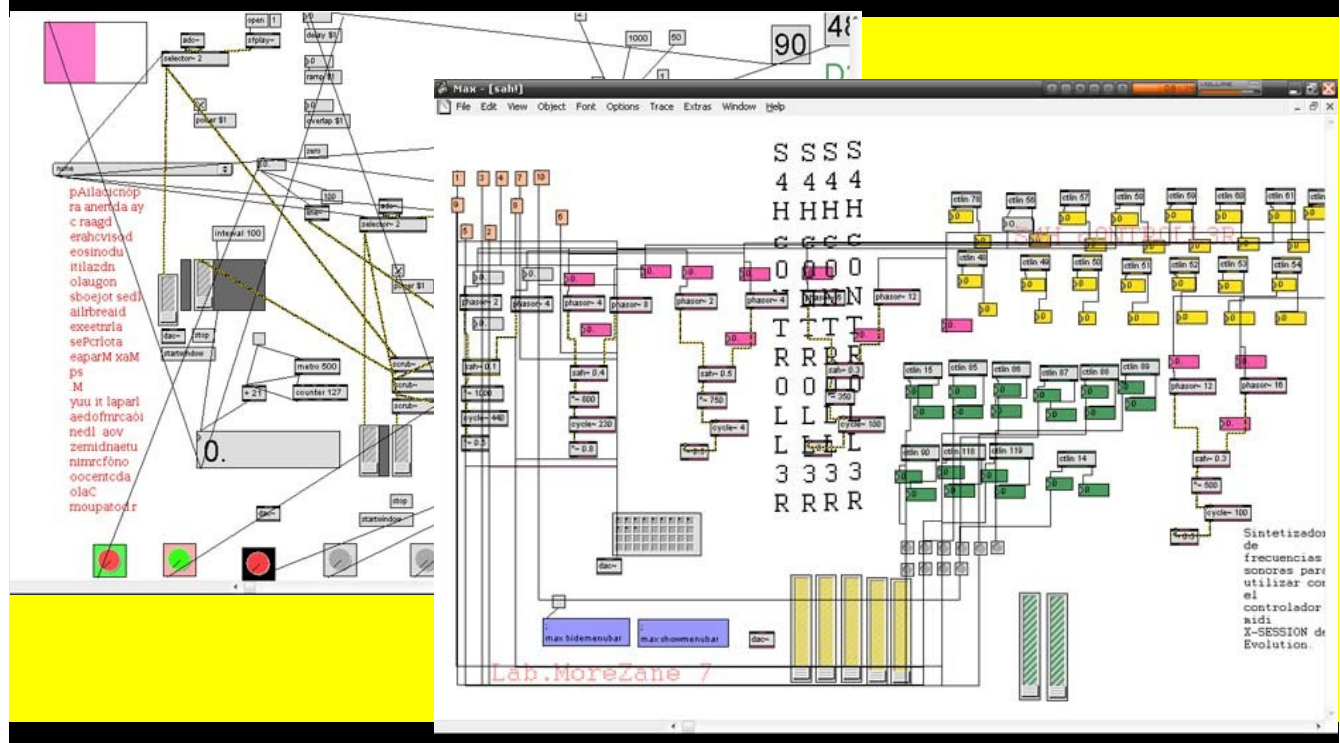
**2006-2007** Postítulo en Arte y Nuevas Tecnologías, mención en Multimedios Interactivos, Facultad de Arte, Universidad de Chile.

**2000-2004** Licenciatura en Educación de las Artes Plásticas, Universidad Metropolitana de Ciencias de La Educación UMCE (Ex Inst. Pedagógico).

**2000-2006** Título de Profesor de Artes Plásticas, Universidad Metropolitana de Ciencias de La Educación UMCE (Ex Inst. Pedagógico).

Realiza investigaciones en el área del arte sonoro y visual generando hardware para este fin, cofundador del Laboratorio Medial LaMe [www.lame.cl](http://www.lame.cl) en el cual se desempeña como investigador en el área de hardware, software y web art, su obra está fichada en el Museo Multimedial de la Universidad de Chile.

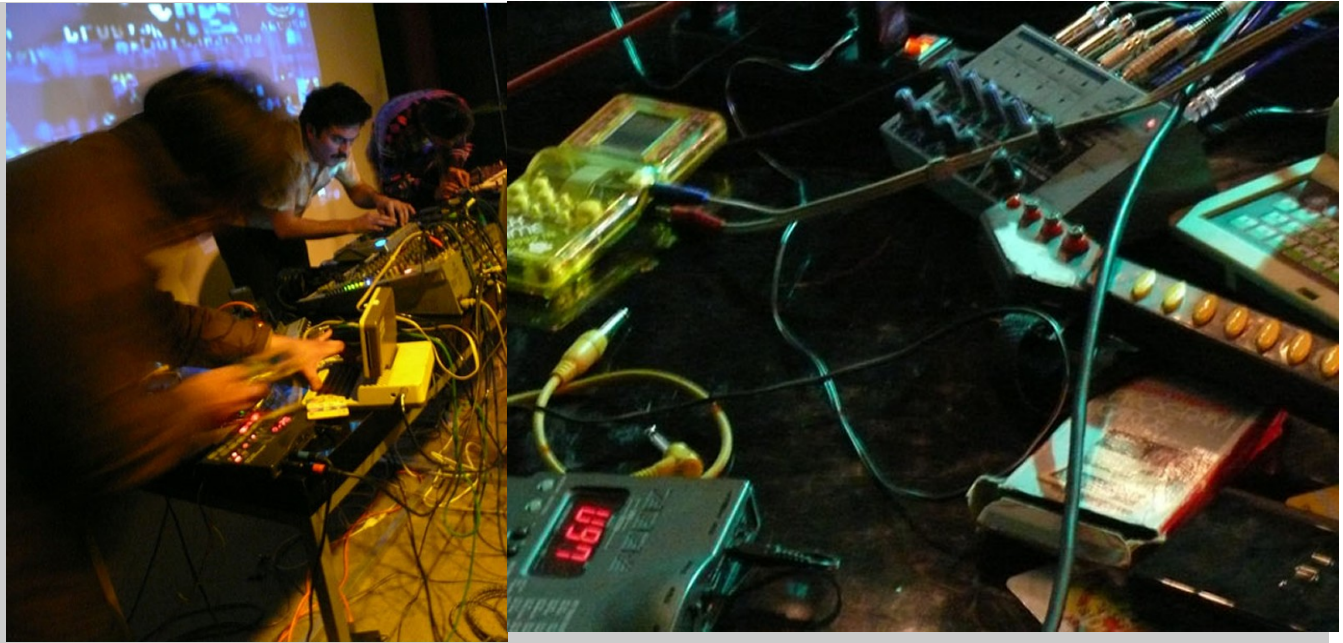
[http://arteuchile.uchile.cl/coleccion\\_mmm/emergentes/manuel\\_orellana/morzane/](http://arteuchile.uchile.cl/coleccion_mmm/emergentes/manuel_orellana/morzane/)





Su trabajo con video, se refiere al uso de tecnologías de baja resolución como artefactos en desuso, encontrados, reciclados y puestos en marcha nuevamente hablando de ello como videograbadoras VHS, editoras de video analógico, manipulación de consolas de videojuegos y computadores antiguos, adaptación de switchs de video y juguetes que hagan visualización de imágenes, generación de osciloscopios mediante la modificación de televisores en desuso y la utilización del dibujo como una de sus primeras formas y acercamientos de representar la realidad, Profesor Morezane las relaciona y crea a partir de programas computacionales de video ya sean de edición (Adobe Premiere, Final Cut, Windows Moviemaker, como de VJ, Arkaos, programación modular de video max/MSP/Jitter, LIVES ellas han sido las formas de transducción de estas situaciones de imagen desde lo análogo a lo digital y conforman el imaginario que ha sido motivo y causa de su experimentación en video, la crisis de dos factores diametralmente análogos y diametralmente opuestos.





Respecto a su trabajo en sonido Profesor Morezane genera un inexpugnable sincretismo de composiciones sonoras que se han formado al investigar, comprender y aplicar diversas situaciones de crear música utilizando variantes instrumentales generadas mediante la creación y recreación de artefactos sonoros (circuit bending, protoboard, hardware hacking) con el fin de componer obras y dialogar con el sonido a través de ellas, sin aislar al software que también juega un papel fundamental en esta diada creativa ya sea en parte creación o apropiación de programación modular o de otro tipo de configuraciones de software orientados a lo sonoro.



Comprender el espectro del audio como medio y canal expresivo dentro de la obra medial es también su motivo de creación, la cualidad representativa como también la creación colectiva de artefactos sonoros y de sucesos en este contexto ha sido fundamental y preponderante. La obra sonora se conjuga en una totalidad concreta y de investigación.





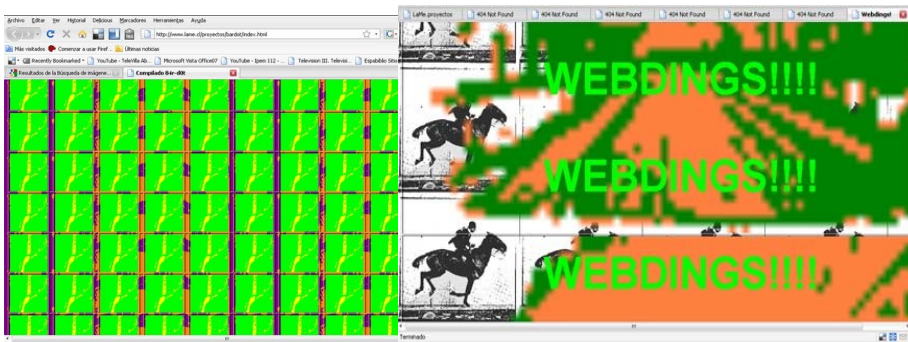
# Proyectos Arte y Multimedios

## B4RD0T300

2008

300 fotos animadas de Brigitte Bardot hipervinculadas.

*Gif animado, píxel, netart, hipervínculo, metatexto, deriva digital, icono digital, colaboración, hacktivismo.*



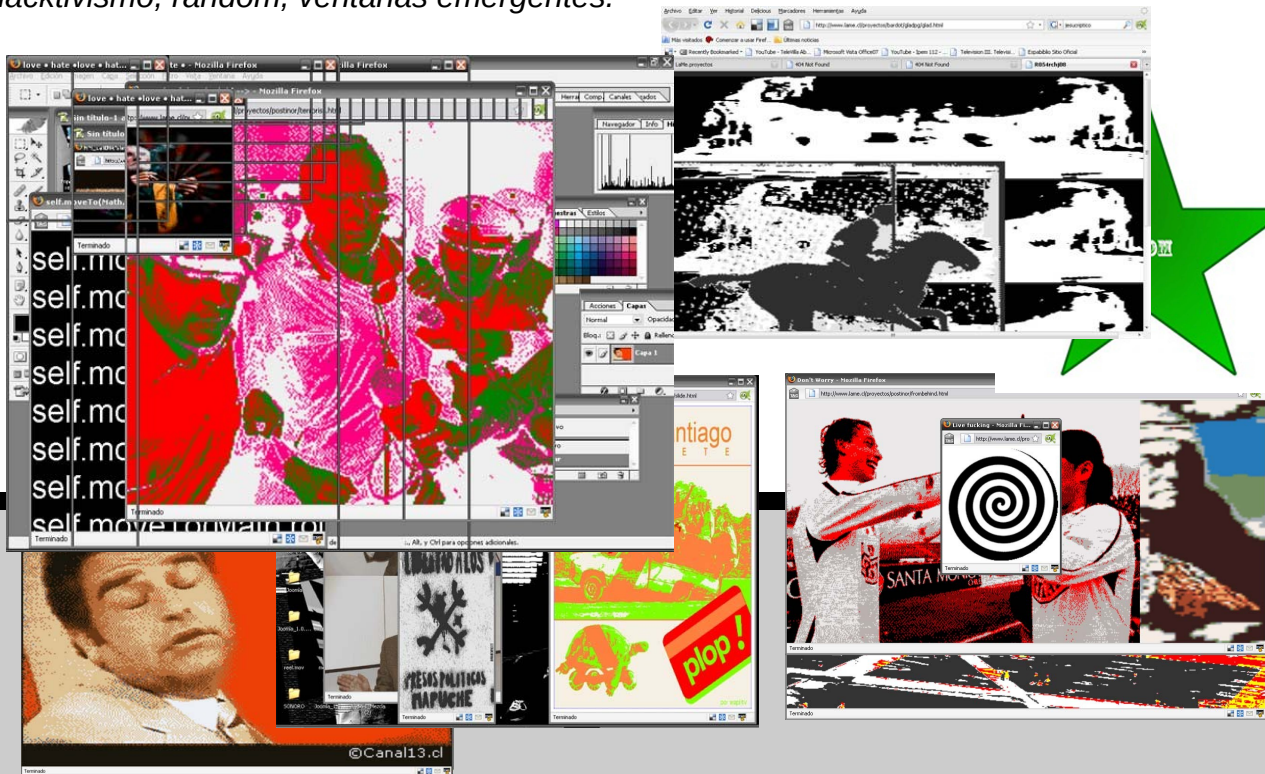
B4rd0t300 es un ejercicio de búsqueda y deriva dirigida de elementos por medio del absurdo aludiendo simplemente al acto de clickear animaciones en formato gif reticuladas y extruidas de 300 fotos de la actriz francesa Bridgite Bardot tomadas a lo largo de su carrera despojadas de toda sensualidad y referente, y puesta a manera de hipervínculos a imágenes de pornografía clásica trabajada con la misma técnica en una página web cerrada. El ícono sexual se transforma en un meta-ícono, y en trazas pixeladas en alto contraste de actos sexuales pornográficos criollos.

# Postinor Popups

2008

Relación e interferencia de diversos tipos de ventanas emergentes mediante la intervención de código HTML robado de manera aleatoria.

*Netart, hipervínculo, deriva digital, cibercrimen, HTML, anticoncepción, colaboración, hacktivismo, random, ventanas emergentes.*



En el plano de la contingencia fugaz paranoide y de control de las noticias nacionales en su aparecer transitorio y reaparecer respecto a una situación tiempo determinada para luego desvanecerse y repetir el ciclo de apariciones fantasmagóricas ejemplificando en ello un tiempo y situación determinada televisiva alienizante que se levanta y llena de imágenes sin haberlas pedido "on demand" ejemplificamos en el plano nacional a:

Políticos, pingüinos, escolares, wena naty, crímenes, muertos y heridos, pedofilia / Chilevisión, Megavisión, Don Francisco, teleseries nacionales, transantiago, realities nacionales, el lucro, lipigas, la cirugía plástica nacional, la erupciones de Chaitén, los juegos de azar, el hombre y la mujer del tiempo, los próceres de la patria, el terrorismo encapuchado, Sábados Gigantes, la píldora del día después, el baile del koala, Zamorano, Spiniak y la presidenta entre otras apariciones espectrales de medios son bases de contexto coloquial en un tiempo determinado que ocupa el proyecto LaMe postinor popups, para apropiarse de ellas y las utiliza mediante la analogía que da la imagen emergente en código HTML a modo de spam y denunciar lamísticamente a esta a imagen retiniana que se imprime sin petición voluntaria en nuestro globo ocular.

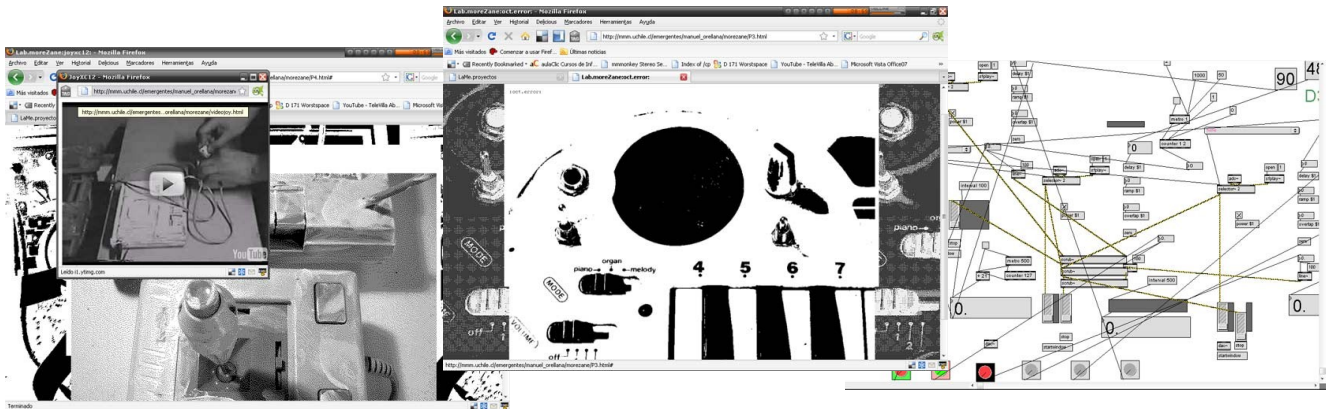
La aparición y desaparición de ventanas generan un despertar cyber-subliminal,

# Lab.Morezane

## 2007

*Laboratorio, circuit bend, hardware hacking, hacktivismo, arqueología de medios, netart, noise, glitch, macromedia director 7, max/MSP.*

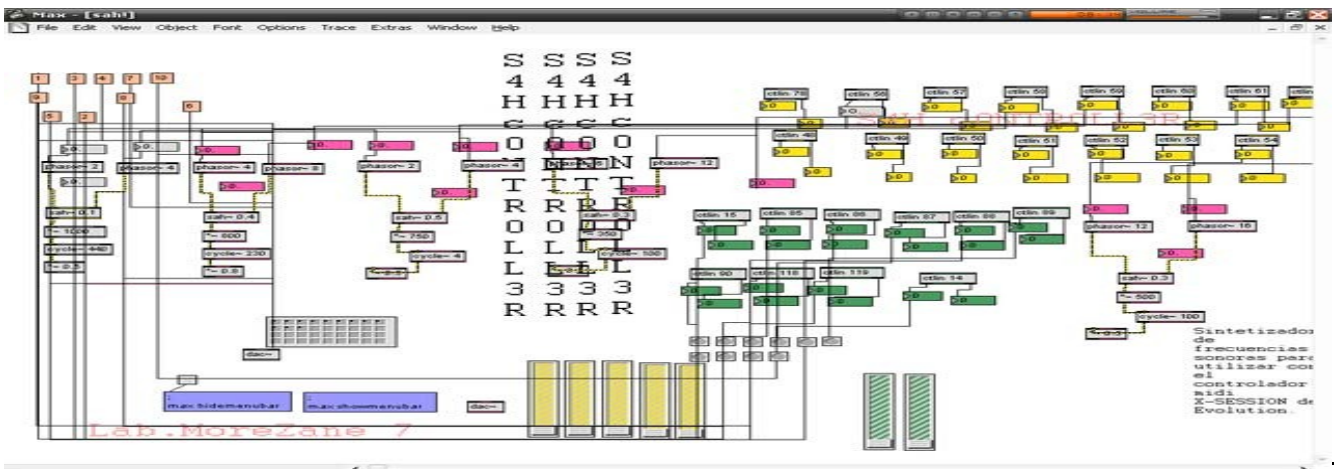
[http://mmm.uchile.cl/emergentes/manuel\\_orellana/morezane/](http://mmm.uchile.cl/emergentes/manuel_orellana/morezane/)



Surge como primeras aproximaciones a mi creación medial es un antecedente en conjunción integral y de cierta contingencia no colaborativa como lo es en diametral oposición el motor del Laboratorio Medial LaMe, este lugar solo estaba adecuado a la investigación virtual y demostrativa en estos términos de prácticas que dialogan con el arte medial y su *modus operandi*, el cual generaba la siguiente definición de su contenido:

*Modificación de circuitos.investigación multimedial.despersonalización del objeto material/electrónico/análogo/digital/sonoro/visual.transmutable.objetablemente.caótico.sin. retorno funcional.*

La máquina el objeto y el software como manifestación y prolongación de la identidad del autor y su desarrollo personal en el ámbito medial.



## PROYECTOS COLABORATIVOS

### LaMe N.N

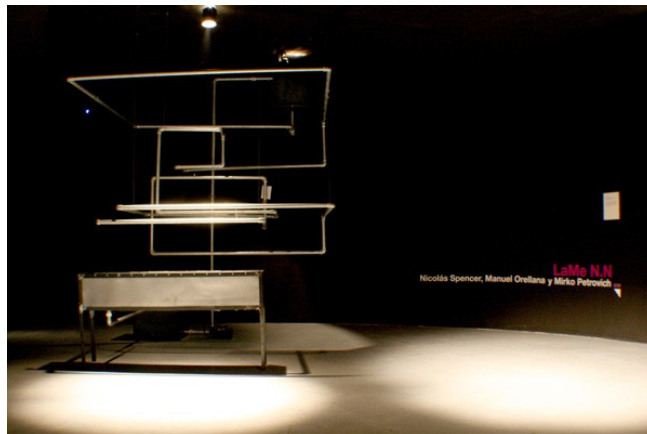
2008

*Escultura-Instalación sonora (computador+mícrofonía+sensores+agua+sistema de sonido).*

*Fundación Telefónica Chile  
Exposición Tesla.*

*Obra compuesta por una estructura de cañerías y estanques metálicos que conducen agua de forma cíclica.*

*Esta estructura metálica cuenta con un recipiente que es microfoneado para captar el goteo del agua emitiendo sonoridades procesadas en tiempo real. La estructura se plantea como un organismo que se retroalimenta a si mismo y produce un circuito energético que amplifica y transforma sonidos concretos provenientes de su propia estructura.*

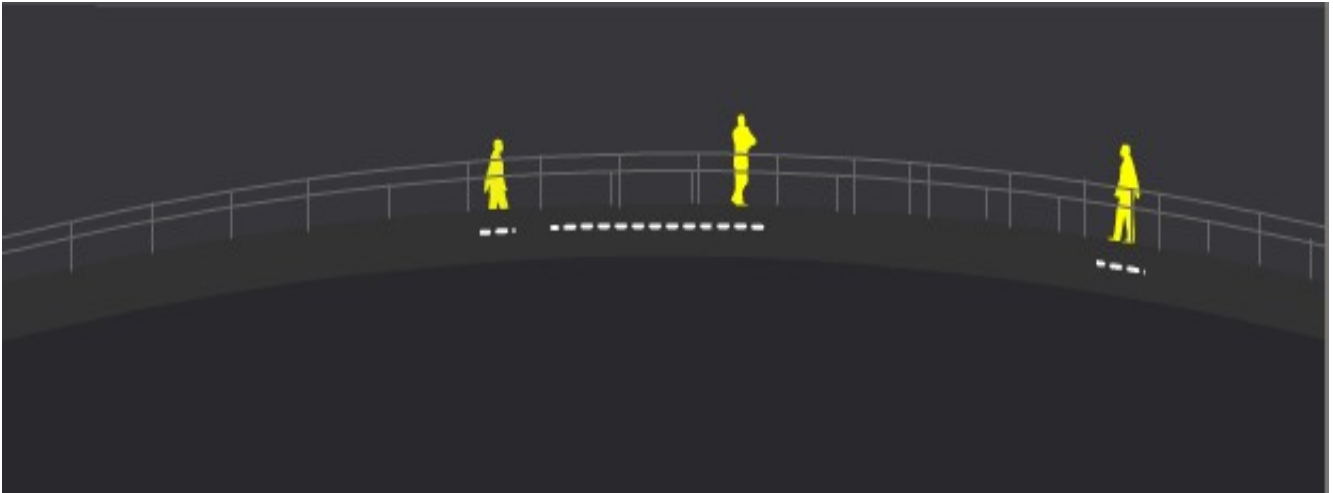




# Proyecto puente

2009

*Esta obra ocupa como plataforma el puente Racamalac, una estructura que salva el obstáculo o resistencia que existe entre ciudadano y arte tecnológico, ciudadano y ciudad. Es un puente que permite sortear la brecha digital existente y la falta de información en temas-resistencia antes mencionados mediante acciones realizadas por ciudadanos.*



# LaMespaciocal

## Lame 2007

Presentación en vivo en centro cultural Espaciocal. Performance realizada por (oyarzun/orellana/llanquin/Spencer). Mezclas de técnicas varias y visuales a tiempo real.



La performance se caracteriza principalmente por la interacción de artistas que fusionan en una obra que plantea un sistema técnico para poder conectar casi cualquier aparato sonoro a la plataforma de audio. Esta solución técnica a priori definir un a variedad de fuentes sonoras que van desde juguetes de bolsillo a proto-computadores, un bajo eléctrico, software (max/msp, pd, processing), hardware hechos en lame íntegramente y modificados. Todo esto visualizado con imágenes que eran estimuladas a tiempo real por la sonoridad de la performance.

# Trabajos En Video Experimental

## **LaMediatopia. <ISEA Singapur>**

**37 Minutos.**

LaMe 2008.

Performance realizada en LaMe transmitida video streaming a ISEA Singapur.

Video digital y switch de múltiples formatos (cámara video digital de 1CCD, consolas de juego, cámara de vigilancia blanco y negro, cámara de vigilancia color, video digital generado por computador, interferencias creadas por switch) .-

## **LaN0W1T3M33T.**

**16 Minutos.**

LaMe 2008.

Foundfootage.

Video que cuenta una versión abstracta y lúgubre de la llegada de Blanca Nieves a la casa de los 7 Enanitos. Técnicamente es una retroproyección de un metraje encontrado de película, proyectado en una máquina de cine de juguete a manivela (Fisher Price Movie Viewer Theater) y capturada por una cámara de videocasete HI8.

## **35 caras del test zombie.**

**4 Minutos.**

Lame 2008.

VJ

Exposición de 35 trabajos de alumnos de un liceo popular hechos a primera hora de la mañana y registrados en 35 fotografías las cuales fueron editadas mediante 38

un controlador MIDI y software de VJ. Este trabajo alude al test psicológico Szondi que utiliza fotografías para hacer perfiles psicológicos.

## **Angioplastía.**

**10 Minutos.**

Lame 2008

Retroproyección de un televisor blanco y negro marca Hitachi hacia cámara HI-8.

## **El Gorro.**

**8 Minutos.**

Lame 2008

Video digital generado a partir de trozos de video y audio tomados de Youtube y Vimeo, manipulados con un switch de video análogo.



